

**KONTRIBUSI KEBIASAAN MENONTON TELEVISI DAN  
BERMAIN *VIDEO GAME* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA  
KELAS ATAS DI SD NEGERI MASARAN 5 TAHUN AJARAN 2017/2018**



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Diajukan Oleh :

**ULLY KUSUMAS RUROH**

**A510140153**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
JULI, 2018**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Uly Kusumas Ruroh

NIM : A510140153

Program Studi : PGSD

Judul Proposal Skripsi : Kontribusi Kebiasaan Menonton Televisi Dan Bermain *Video Game* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Atas Di SD Negeri Masaran 5 Tahun Ajaran 2017/2018

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, Juli 2018

Yang membuat pernyataan,



Uly Kusumas Ruroh

A510140153

**PERSETUJUAN**

**KONTRIBUSI KEBIASAAN MENONTON TELEVISI DAN BERMAIN  
*VIDEO GAME* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS ATAS DI  
SD NEGERI MASARAN 5 TAHUN AJARAN 2017/2018**

Diajukan Oleh:

**Uly Kusumas Ruroh**

**A510140153**

Skripsi telah disetujui oleh pembimbing skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi.

**Surakarta, 9 Juli 2018**



**(Dra. Risminawati, M.Pd.)**

**NIDN. 0017035401**

**PENGESAHAN SKRIPSI**

**KONTRIBUSI KEBIASAAN MENONTON TELEVISI DAN BERMAIN  
VIDEO GAME TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS ATAS DI  
SD NEGERI MASARAN 5 TAHUN AJARAN 2017/2018**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

**Ully Kusumas Ruroh**

**A510140153**

Telah di pertahankan di depan Dewan Penguji pada hari Kamis, 12 Juli 2018

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

susunan Dewan Penguji

1. Dra. Risminawati, M.Pd
2. Nur Amalia, M.Teach
3. Rusnilawati, M.Pd

(.....)  
(.....)  
(.....)

Surakarta,

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



(Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum.)

NIP: 196504281993031001

## **MOTTO**

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada tuhanmulah engkau berharap”

**(Q.S Insyrah: 5-8)**

Orang yang pesimis selalu melihat kesulitan di setiap kesempatan, tetapi orang yang optimis selalu melihat kesempatan dalam setiap kesulitan.

**(Ali Bin Abi Thalib)**

Jarak terdekat antara masalah dan solusi adalah sejauh jarak antara lutut dengan lantai shalat.

**(Ali Bin Abi Thalib)**

## **PEREMBAHAN**

1. Untuk orang tua ku dan adik ku tercinta Bapak Kuswanto, Ibu Munawaroh dan Aly Masruri yang telah memberikan dukungan serta doa yang tiada henti.
2. Untuk Ibu Risminawati, M.Pd yang telah membimbing dengan penuh kesabaran dari awal pembuatan sampai akhir skripsi.
3. Untuk teman-teman ku Sarah, Mutiah, Mbak Tika yang telah memberikan bantuan dan semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
4. Untuk teman ku Triyas, Ria, Mega yang telah memberikan dukungan serta canda tawa.
5. Untuk teman-teman ku “Jangkrik” yang telah memberikan kenangan indah selama masa kuliah.
6. Untuk teman-teman kelas D angkatan 2014 tercinta yang telah memberikan semangat dan kenangan selama masa kuliah.
7. Untuk guru serta adik-adik ku di SD Negeri Masaran 2 dan SD Negeri Masaran 5 yang telah memberikan kesempatan serta kemudahan untuk saya melakukan penelitian.
8. Untuk teman seperjuangan dan almamaterku.

## ABSTRAK

**Uly Kusumas Ruroh, A510140153, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta 2018.**

Tujuan penelitian ini : 1) Untuk mengetahui adanya kontribusi kebiasaan menonton televisi terhadap motivasi belajar siswa kelas atas di SD Negeri Masaran 5 tahun ajaran 2017/2018. 2) Untuk mengetahui adanya kontribusi kebiasaan bermain *video game* terhadap motivasi belajar siswa kelas atas di SD Negeri Masaran 5 tahun ajaran 2017/2018. 3) Untuk mengetahui adanya kontribusi kebiasaan menonton televisi dan bermain *video game* terhadap motivasi belajar siswa kelas atas di SD Negeri Masaran 5 tahun ajaran 2017/2018. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang melibatkan 69 responden dengan teknik sampling jenuh. Hasil menunjukkan persamaan regresi linier ganda  $Y = 29,742 + 0,2981X_1 + 0,2256X_2$ , menyatakan bahwa terdapat kontribusi antara variabel kebiasaan menonton televisi dan bermain *video game* terhadap motivasi belajar siswa kelas atas. Kesimpulan penelitian ini adalah: 1) Terdapat kontribusi kebiasaan menonton televisi terhadap motivasi belajar berdasarkan uji t dengan taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{hitung} = 2,108 > t_{tabel} = 1,9966$ . 2) Terdapat kontribusi kebiasaan bermain *video game* terhadap motivasi belajar berdasarkan uji t dengan taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{hitung} = 2,534 > t_{tabel} = 1,9966$ . 3) Terdapat kontribusi kebiasaan menonton televisi dan bermain *video game* terhadap motivasi belajar berdasarkan uji F dengan taraf signifikansi 5% diperoleh  $F_{hitung} = 5,59 > F_{tabel} = 3,1359$ .

**Kata Kunci:** Kebiasaan Menonton Televisi, Bermain *Video Game*, Motivasi Belajar

## **ABSTRACT**

Ully Kusumas Ruroh / A510140153. *Contribution of Habits Watching Television And Playing Video Game Against Motivation Of High School Student Learning At SD Negeri Masaran 5 Academic Year 2017/2018. Publikasi Article. PGSD, FKIP, UMS.*

*The purpose of this study: 1) To know the contribution of television viewing habits to the motivation of upper class students in SD Negeri Masaran 5 academic year 2017/2018. 2) To know the contribution of the habits of playing video games on the motivation of learning upscale students in SD Negeri Masaran 5 academic year 2017/2018. 3) To know the contribution of the habit of watching television and playing video games on the motivation on high school students in SD Negeri Masaran 5 academic year 2017/2018. This research uses quantitative methods involving 69 respondents with saturated sampling technique. The result shows double linear regression equation  $Y = 29,742 + 0,2981X_1 + 0,2256X_2$ , stated that there is contribution between variable of watching habits of television and playing video game to motivation of students of upper class. The conclusion of this research are: 1) There is contribution of television watching habits to learning motivation based on  $t$  test with significance level 5% obtained  $t_{count} = 2,108 > t_{table} = 1,9966$ . 2) There is contribution of video game play habit to learning motivation based on  $t$  test with significance level 5% obtained  $t_{count} = 2,534 > t_{table} = 1,9966$ . 3) There is contribution of television viewing habit and video game play to motivation study based on  $f$  test with 5% significance level obtained  $f_{count} = 5,59 > f_{table} = 3,1359$ .*

**Keywords:** *The Habits Of Watching Television, Playing Video Games, Motivation Learning*



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-NYA, sehingga proses penulisan skripsi dengan judul **KONTRIBUSI KEBIASAAN MENONTON TELEVISI DAN BERMAIN VIDEO GAME TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS ATAS DI SD NEGERI MASARAN 5 TAHUN AJARAN 2017/2018** untuk memenuhi syarat pencapaian gelar Sarjana (S1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta berjalan dengan lancar. Penulis sadar bahwa apa yang telah penulis peroleh tidak semata-mata hasil dari penulis sendiri tetapi dari bimbingan, bantuan, dan keterlibatan dari semua pihak. Oleh sebab itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Ibu Nur Amalia, M.Teach selaku ketua program studi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Bapak Drs. Suwarno, S.H, M.Pd, selaku pembimbing akademik yang telah membimbing dan mengarahkan selama belajar di Universitas Muhammadiyah Surakarta.
4. Ibu Dra. Risminawati, M.Pd, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dengan kesabaran sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Bapak dan ibu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan.
6. Bapak Sunardi, S.Pd, M.Pd, selaku kepala sekolah SD Negeri Masaran 2 yang telah memberikan kesempatan melakukan penelitian.

7. Bapak Suprpto, S.Pd, M.Pd, selaku kepala sekolah SD Negeri Masaran 5 yang telah memberikan kesempatan melakukan penelitian.
8. Kepada bapak dan ibu guru di SD Negeri Masaran 2 dan SD Negeri Masaran 5, selaku wali kelas yang telah memberikan waktu jam pelajaran untuk saya melakukan penelitian.
9. Adik-adik ku kelas atas di SD Negeri Masaran 2 dan SD Negeri Masaran 5, selaku responden dalam penelitian ini yang telah meluangkan waktu untuk menjawab pertanyaan.
10. Seluruh pihak yang secara langsung dan tidak langsung membantu kelancaran dalam penulisan skripsi ini.

Penulis meyakini bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan bahkan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan bagi penulis sendiri, Amin.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Surakarta,        Juli 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN.....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN SKRIPSI .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian .....	4
F. Manfaat Penelitian .....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Teori .....	7
B. Penelitian Terdahulu Yang Relevan .....	19
C. Kerangka Berpikir.....	21
D. Hipotesis.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
A. Jenis Dan Desain Penelitian .....	23
B. Tempat Dan Waktu Penelitian .....	24

C. Populasi, Sampel, Dan Sampling .....	24
D. Definisi Operasional Variabel.....	25
E. Teknik Dan Instrument Pengumpulan Data .....	27
F. Teknik Analisis Data.....	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAAN .....	36
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	36
B. Deskripsi Data.....	39
C. Hasil Analisis Data.....	45
D. Pembahasan .....	50
E. Keterbatasan Penelitian .....	53
BAB V PENUTUP.....	54
A. Simpulan .....	54
B. Implikasi.....	54
C. Saran .....	55
DAFTAR PUSTAKA .....	56
LAMPIRAN .....	59

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahul .....	20
Tabel 3.1 Waktu Penelitian .....	24
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Angket Dengan Skala Likert .....	27
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Kebiasaan Menonton Televisi .....	28
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Kebiasaan Bermain <i>Video Game</i> .....	28
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Motivasi Belajar .....	28
Tabel 4.1 Daftar Guru Sd Negeri Masaran 5 .....	38
Tabel 4.2 Daftar Siswa Sd Negeri Masaran 5 .....	38
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Kebiasaan Menonton Televisi.....	39
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Kebiasaan Bermain <i>Video Game</i> .....	40
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Motivasi Belajar .....	41
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas .....	41
Tabel 4.7 Data Distribusi Frekuensi Kebiasaan Menonton Televisi.....	42
Tabel 4.8 Data Distribusi Frekuensi Kebiasaan Bermain <i>Video Game</i> .....	43
Tabel 4.9 Data Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar .....	44
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas .....	45
Tabel 4.11 Hasil Uji Linieritas .....	46
Tabel 4.12 Hasil Uji Multikolinieritas .....	46
Tabel 4.13 Hasil Uji T .....	48
Tabel 4.14 Hasil Uji F .....	49

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	21
Gambar 4.1 Histogram Frekuensi Kebiasaan Menonton Televisi .....	43
Gambar 4.2 Histogram Frekuensi Kebiasaan Bermain <i>Video Game</i> .....	44
Gambar 4.3 Histogram Frekuensi Motivasi Belajar .....	45

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Try Out Angket Kebiasaan Menonton Televisi .....	60
Lampiran 2	Try Out Angket.....	61
Lampiran 3	Skor Try Out Angket Kebiasaan Menonton Televisi .....	67
Lampiran 4	Skor Try Out Angket Kebiasaan Bermain Video Game .....	69
Lampiran 5	Skor Try Out Angket Motivasi Belajar .....	71
Lampiran 6	Tabel Bantu dan Perhitungan Uji Validitas .....	73
Lampiran 7	Kisi-Kisi Angket Sebenarnya .....	79
Lampiran 9	Skor angket kebiasaan menonton televisi.....	85
Lampiran 10	Skor angket kebiasaan bermain video game.....	88
Lampiran 11	Skor angket motivasi belajar .....	91
Lampiran 12	Kelas interval kebiasaan menonton televisi.....	94
Lampiran 13	Kelas interval kebiasaan bermain video game.....	95
Lampiran 14	Kelas interval motivasi belajar .....	96
Lampiran 15	Tabel bantu dan langkah uji normalitas televisi .....	97
Lampiran 16	Tabel bantu dan perhitungan uji normalitas kebiasaan bermain video game.....	100
Lampiran 17	Tabel bantu dan perhitungan uji normalitas motivasi belajar .....	103
Lampiran 18	Tabel bantu dan perhitungan uji linieritas kebiasaan menonton televisi terhadap motivasi belajar .....	106
Lampiran 19	Tabel bantu dan perhitungan kebiasaan bermain video game terhadap motivasi belajar .....	110
Lampiran 20	Tabel bantu dan perhitungan uji multikolinieritas kebiasaan menonton televisi terhadap motivasi belajar .....	114
Lampiran 21	Tabel bantu dan perhitungan uji multikolinieritas kebiasaan bermain video game terhadap motivasi belajar .....	118
Lampiran 22	Tabel bantu untuk uji hipotesis.....	122
Lampiran 23	Perhitungan uji regresi linier ganda.....	124

Lampiran 24	Perhitungan uji t kebiasaan menonton televisi terhadap motivasi belajar.....	127
Lampiran 25	Perhitungan uji t kebiasaan bermain video game terhadap motivasi belajar.....	129
Lampiran 26	Perhitungan uji f .....	131
Lampiran 27	Foto Kegiatan Penelitian.....	133